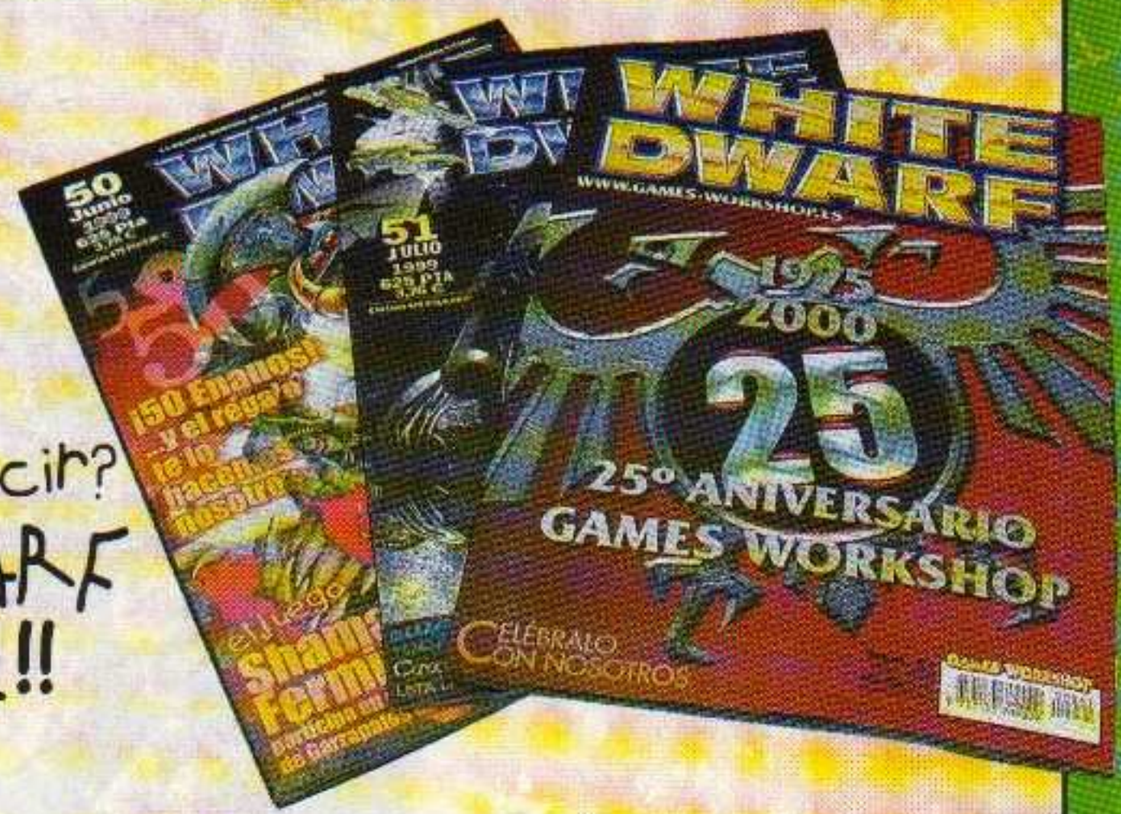
Elfos y Enanos para Mordheim Más miniaturas preziosas para el Club Troll Los resultados del Concurso de Fotografía de los Trolls

CONCURSO DE FOTOGRAFÍA

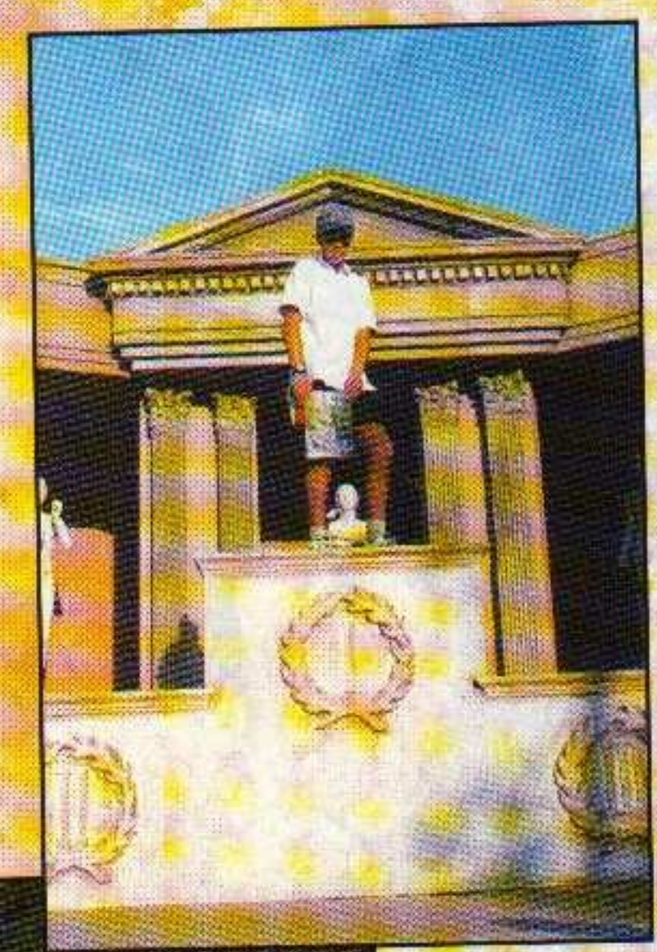
No fue fácil elegir al ganador, algunos realmente se excedieron en el "cumplimiento del deber" con sus fotografías. Felicidades a todos; no podemos enseñar todas las fotografías de golpe, pero las iremos mostrando poco a poco.

Y EL GANADOR ES:



¡¡Jorge Jimenez Reyero, de Bilbao!!, que gana una suscripción por un año a la revista White Dwarf

¿Qué puedo decir? ¡¡WHITE DWARF es la nº1!!



Nuestra mascota del mes: Jorge Montreglegre

El segundo clasificado ha sido **Gabriel Macanáz Vicente**, de Murcia

¡¡Tú sí que eres grande!! ("¿Quién es el hombre?").

y, finalmente, el tercer clasificado ha sido **Javier Sauz Arias** de Madrid

¡¡WHITE DWARF NO LIMITS!!

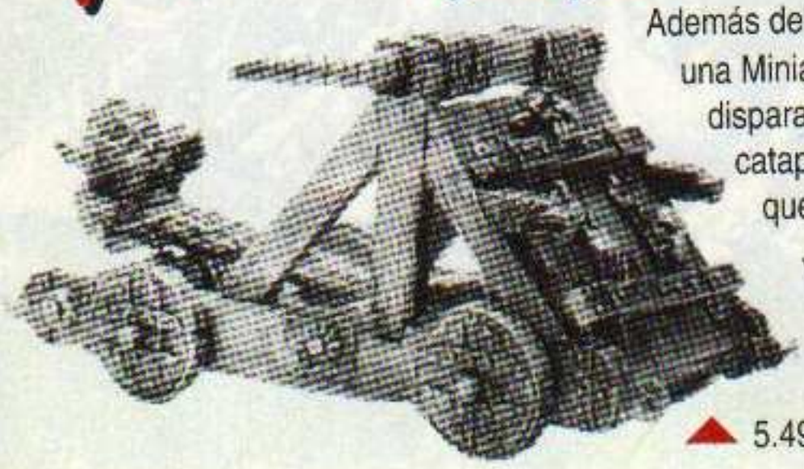
En la próxima White Dwarf podréis ver más fotos de estos pirados y sus White Dwarf. Gracias por jugar con nosotros y, si yo fuera vosotros, empezaría a construir un pecio espacial.

Sí, ya sabéis, una de esas gigantescas reliquias flotantes. Se trata de otro concurso que muy pronto se pondrá en marcha, así que ya estáis avisados.

¡Manos a la obra!

CLUB TROLL

TENEMOS OTRA ESTUPENDA PROMOCIÓN SÓLO PARA LOS SUSCRIPTORES DE WHITE DWARF



Además del nuevo libro de ejército de los Enanos, entregaremos una Miniatura de Leyenda del **Lanzagobos** (una catapulta que dispara goblins capturados como proyectiles). Es como una catapulta normal por lo que respecta a las reglas, ¡¡sólo que más grande, más molona y más antigua!!

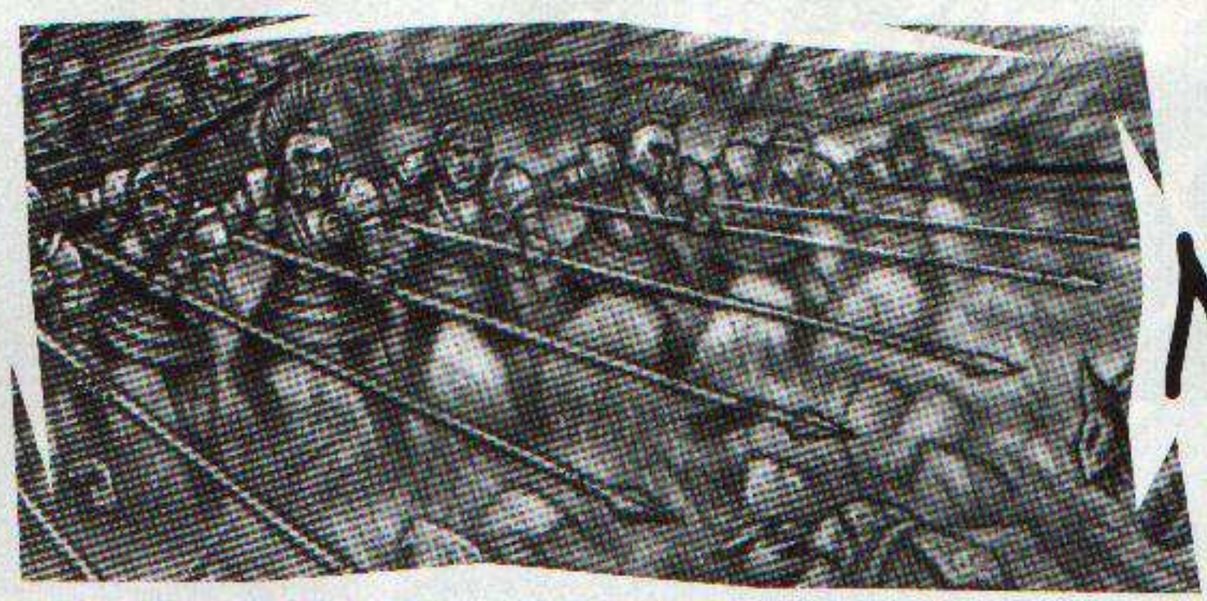
Y eso no es todo, un **Carro Elfo** más grande que nunca, hecho de puro metal, incluídos los caballos. Es idóneo para Altos Elfos, Elfos Silvanos y Elfos Oscuros.

▲ 5.495 Pta/33,03 €

▲ 5.495 Pta/33,03 €

Además, también disponibles sólo para suscritores, tenemos las **Esclavas de Asdrubal Vect**. Estas dos encantadoras señoritas están disponibles por tan sólo 1.495 Pta/ 8,99 € y el **Hechicero de Leyenda** por 1.375 Pta/ 8,26 €.

Oferta limitada, disponible hasta fin de existencias.



CAMPAÑA NARRATIVA (Y IV)

Esta es la cuarta de las cinco batallas de la campaña narrativa que está desarrollándose en España. Cada escenario está relacionado con el anterior, de forma que la victoria o la derrota en una batalla afectará a las batallas posteriores.

Juega este escenario y envíanos el formulario adjunto a Venta DIrecta. Cada mes, dependiendo de VUESTRO informe de batalla, sabremos quién ha ganado, lo que determinará la situación del siguiente escenario.

Cada mes, entre todas las cartas recibidas, elegiremos al azar a dos afortunados ¡que recibirán dos Kraneoz gratis!

Pero eso no es todo. La batalla final se librará en las tiendas Games Workshop y en los Puntos de Venta Oficiales el día 15 de febrero del 2001. En esta batalla final, en CADA TIENDA se entregará como premio una caja de Regimientos Warhammer a uno de los jugadores que tomen parte en la campaña.

"¡Vale, chicos, ha llegado la hora de ganarse la paga!"

"¡¡Sííííí!!", fue la respuesta del ejército mercenario.

"Estos bárbaros verdes han saqueado la ciudad durante su viaje, así que deben llevar mucho oro y, ¡¡por Remas, el día de hoy venceremos y volveremos a casa ricos y felices!!" –Se oyó otro rugido de aprobación.

Los soldados imperiales estaban allí de pie, mirando a la fuerza mercenaria como si aquello no fuera con ellos, más preocupados por sus vidas que por su soldada.

"Ah, otra cosilla –dijo el Capitán de los Mercenarios–. Dentro de estas torres hay manuscritos llenos de antigua sabiduría. Si fallamos hoy, todos estos conocimientos se perderán para las generaciones futuras, así que, hombres, venid y masacremos al enemigo; pero, recordad, hemos hecho el juramento de proteger toda esta sabiduría. Al fin y al cabo, es por eso que nos pagan..."

El General Imperial miró con tristeza a sus hombres: "Por Karl Franz y el Imperio...", "dijo, y luego volvió a mirar al Capitán de los Mercenarios". Qué aburridos son estos chicos del Emperador...", fue la conclusión del Capitán.

Para esta batalla debes utilizar las reglas del escenario nº 4 descrito en el reglamento de Warhammer.

La única regla especial aplicable al Imperio en esta batalla es que puede desplegar un ejército con regimientos de mercenarios como unidades básicas.

Kaudillo Orco .....
Nombre y Apodo .....
.....
Dirección .....
.....
E-mail .....
Teléfono .....
¿Sucedió algo increíble durante la batalla? ¿Qué fue? .....
.....
.....
.....
.....

El día 15 de febrero visita una tienda Games Workshop o un Punto de Venta Oficial para descubrir qué ha pasado y librar la batalla final.

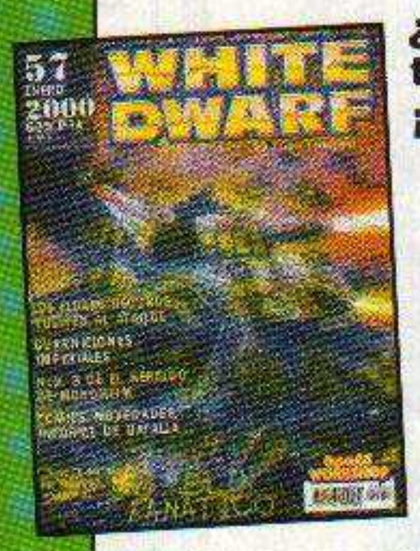
Oferta limitada, disponible hasta fin de existencias.

¿Cómo puedo tener edificios espectaculares? ¿Dónde puedo encontrar tumbas para mi escenografía de No Muertos? ¿Y cadáveres para mi diorama del asesino-destripador de los barrios bajos? Sólo aquí, en Venta Directa, encontrarás las respuestas a estas preguntas y muchas más. Sólamente en Venta Directa podrás encontrar...

Accesorios para edificios	cod. 96442	1.125 Pta/6,77 €
Señales para edificios	cod. 96443	1.125 Pta/6,77 €
Ventanas	cod. 96445	1.125 Pta/6,77 €
Lápidas pequeñas	cod. 96441	1.125 Pta/6,77 €
Lápidas grandes	cod. 96440	1.125 Pta/6,77 €
Tumbas	cod. 96439	1.125 Pta/6,77 €
Cadáveres de Humanos	cod. 96446	1.125 Pta/6,77 €
Cadáveres de Skavens	cod. 96447	1.125 Pta/6,77 €
Calles Sangrientas	cod. 20-02	2.695 Pta/16,20 €

Siguiendo con nuestra misión de apoyo a Mordheim y coincidiendo con la publicación del nuevo libro de ejército de los Enanos para la última edición de Warhammer, los tapones llegan a la Ciudad de los Condenados.

¿Qué mejor lugar para dejar sueltos a unos seres codiciosos de oro y muerte que las calles de la ciudad de los Perdidos y los Condenados...? ¡¡Bueno, sí, una taberna llena de la mejor cerveza!!



Esta impresionante nueva banda está formada por varias miniaturas de metal y plástico y cuesta tan sólo **3.995 Pta/ 24,01 €**

Las reglas completas de la banda de los Enanos podrás encontrarlas en la **White Dwarf nº57**, disponible en Venta Directa.

"Estos Humanos no son capaces de construir nada que perdure..."
Wultigor, Ingeniero Enano, delante de las ruinas de Mordheim.

La banda de Enanos está formada por:

- **1 Noble Enano** (miniatura de metal)
- **1 Ingeniero Enano** (miniatura de metal)
- **1 matriz de los nuevos Guerreros Enanos con Escudo** (matrices de plástico para 5 miniaturas)
- **1 Matatrolls** (miniatura de metal)
- **2 Atronadores**

Sólo hasta fin de existencias

Los Altos Elfos
Nuevo Equipo

MORDHEIM

El mes pasado os presentamos las reglas de Altos Elfos para Mordheim, pero por falta de espacio no incluimos su equipo especial ni la peculiar magia de estos aventureros. Bueno, aquí los tenéis, para que podáis completar adecuadamente vuestra banda de Guerreros Sombríos Altos Elfos.

Vino Élfico (50+3D6 co / Raro 10)

Los vinos élficos tienen fama de ser los mejores del mundo, e incluso se rumorea que tienen algunas propiedades mágicas. Un buen vino élfico puede disipar todas las dudas y miedos y otorgar a quien lo bebe la seguridad de que es un gran guerrero.

Una banda que beba Vino Élfico antes de la batalla será inmune al miedo durante esa batalla (sólo Guerreros Sombríos).

Piedras rúnicas élficas (50+2D6 co / Raro 11)

Los hechiceros Altos Elfos son conocidos por su dominio de la magia defensiva. Para controlar mejor las fuerzas mágicas, han desarrollado varias runas místicas que a menudo graban sobre gemas semipreciosas. De esta forma pueden fortalecer más fácilmente sus defensas mágicas. Un hechicero que posea Runas Élficas puede utilizarlas para intentar disipar un hechizo lanzado con éxito sobre él mismo o sobre otro miembro de su banda. Para disipar este hechizo, el mago debe obtener un resultado superior a la dificultad del hechizo (la habilidad Hechicería no puede aplicarse en estas circunstancias). Si lo consigue, el hechizo falla. Si no, el hechizo funciona normalmente (sólo Tejedores de Sombras).

Estandarte de Nagarythe (75+3D6 co / Raro 9)

Aunque la mayoría de bandas de Guerreros Sombríos son simples nómadas, algunas han sido enviadas por el Rey Fénix en persona desde Ulthuan en cumplimiento de alguna misión especial. Estas bandas se encuentran más cerca de la unidad militar que de un grupo de vulgares guerreros; por ello suelen conservar alguna que otra insignia y demás parafernalia de su unidad; sobre todo, dada la importancia que le otorgan, el estandarte de la unidad. El símbolo de la unidad cobra mucha importancia, especialmente cuando los guerreros no poseen un auténtico hogar. Una banda de Guerreros Sombríos se suele fabricar su propio estandarte, el coste y la rareza representan la dificultad de encontrar los materiales adecuados (como, por ejemplo, seda de calidad o hilo de oro).

Un Estandarte de Nagarythe puede servir como punto secundario de reagrupamiento (el principal es el Señor de las Sombras, como refleja su habilidad de Líder). Cualquier miembro de la banda de Guerreros Sombríos que se encuentre a 15 cm del Estandarte efectuará sus chequeos de liderazgo con un valor de 10. Además, si el estandarte es capturado por el enemigo (si la miniatura que lo portaba queda fuera de combate) todos los miembros de la banda quedarán sujetos a furia asesina hasta el final de la partida y no se retirarán voluntariamente del combate. Estos efectos (Liderazgo 10 y furia asesina) no se aplican a ningún espada de alquiler, sólo a los Guerreros Sombríos (todos los tipos de Héroes incluidos). La miniatura que porta el estandarte necesita tener una mano libre para ello, así que no puede llevar ningún objeto, arma o escudo en esta mano, ni llevar ningún arma a dos manos, mientras porte el estandarte. Un estandarte puede ser utilizado en combate cuerpo a cuerpo como lanza (utilizando las mismas reglas que una lanza, pero con un -1 a las tiradas para impactar). Sólo Guerreros Sombríos.

Cuerno de Guerra de Nagarythe (25+1D6 co / Raro 6)

Parecido al Estandarte de Nagarythe, las unidades de Guerreros Sombríos enviadas a Mordheim a menudo traen consigo un cuerno de guerra para reunir a las tropas.

Un Cuerno de Guerra de Nagarythe puede utilizarse una vez por partida al inicio de cualquier turno de los Guerreros Sombríos. Hasta el inicio del turno siguiente, todos los miembros de la banda aumentan en +1 su Liderazgo (hasta un máximo de 10). El Cuerno de Guerra debe utilizarse justo antes de que la banda efectúe un chequeo de retirada. Sólo Guerreros Sombríos.

Capa Élfica (75+1D6x10 co/ Raro 12)

Como nativos de Ulthuan, los Guerreros Sombríos tienen acceso a objetos que raramente han visto otras razas.

Familiar (20+1D6 co / Raro 8)

Los Hechiceros son gente solitaria, que normalmente son despreciados por aquellos que no pueden concebir, y mucho menos comprender, el poder que pueden llegar a tener estos individuos. Es por esto que suelen compartir sus vidas con animales de compañía, en lugar de con otras formas de vida más "inteligentes". A veces se desarrolla un vínculo mágico entre uno de esos animales y el hechicero, hasta el punto de que el hechicero puede ver a través de los ojos del animal o sentir sus pensamientos. Los Hechiceros de tierras distintas generalmente prefieren diferentes tipos de familiares, según sus costumbres y cultura. Los Tejedores de Sombras suelen preferir animales de colores oscuros, que puedan acompañarles entre las sombras con facilidad, especialmente cuervos y gatos de colores oscuros. Sea cual sea su forma, los familiares no son miembros normales de su especie en absoluto, sino criaturas que están en sintonía con los vientos de la magia.

Los familiares no pueden ser adquiridos como el equipo normal. El coste de "adquirir" un familiar representa el coste de los materiales implicados en el ritual de invocación y de vinculación con el familiar; el nivel de rareza representa la dificultad de que el hechizo funcione. Por ello, el coste del familiar se debe pagar SIEMPRE, aunque la invocación falle. Además, sólo los personajes que puedan lanzar hechizos podrán intentar "encontrar" un familiar. Si se encuentra un familiar, debe modelarse sobre el hechicero o su peana como cualquier otro elemento de equipo. Un familiar puede ser colocado sobre una peana independiente (de hecho, la mayoría de familiares de Games Workshop se venden así) pero, en este caso, hay que recordar que el familiar debe estar siempre en contacto peana con peana con el hechicero, y que esta miniatura es ignorada a efectos de juego (no puede atacar al enemigo ni ser atacada ella misma, no puede interceptar a los atacantes, no incrementa el tamaño de la peana del hechicero, etc.), excepto por lo que se indica a continuación:

Un hechicero que tenga un familiar puede repetir un chequeo para lanzar un hechizo fallado una vez por turno. El resultado de esta segunda tirada debe ser aceptado, incluso si es peor que la anterior; y recuerda que nunca se pueden repetir los chequeos más de una vez. Sólo para hechiceros (no para personajes capaces de utilizar Plegarias a Sigmar). A diferencia del resto de objetos descritos, este objeto puede utilizarlo cualquier banda que disponga de un hechicero, si consigue invocarlo con éxito.

Los Altos Elfos

MORDHEIM

Magia de las Sombras

Los Tejedores de Sombras utilizan un tipo de magia muy extraño, que difiere en varios aspectos de la Alta Magia tradicional de sus primos en la Torre de Hoeth.

Nota del Autor: Varios de los siguientes hechizos tienen la restricción de que el objetivo debe estar a una cierta distancia de "una pared". Esto no significa que, literalmente, estén restringidos a una pared, sino cualquier elemento de la escenografía capaz de proyectar una sombra del tamaño de un hombre.

1D6 Resultado

1 Pozo de Sombras — Dificultad 7

El área situada alrededor del hechicero se llena de repente de unas sombras convulsivas que no dejan ver nada en su interior.

Este hechizo permite al hechicero y a todas las miniaturas situadas a 15 cm o menos ocultarse exactamente igual que si hubiera un muro o cualquier otra construcción entre ellos y sus enemigos. Pueden seguir ocultos incluso tras haber corrido. El hechizo se disipa si cualquier miniatura enemiga penetra dentro de su área de efecto. Además, todas las miniaturas afectadas por el hechizo se consideran cubiertas contra el fuego enemigo. Este hechizo permanece activo hasta el inicio del siguiente turno de Magia del Tejedor de Sombras.

2 Sombras Vivientes — Dificultad 7

Las sombras alrededor del objetivo se elevan súbitamente como si estuviesen vivas e intentan golpear a su víctima.

El Tejedor de Sombras puede lanzar este hechizo a cualquier miniatura enemiga situada a 30 cm o menos de distancia de él y a 5 cm de un muro. El objetivo sufre un impacto de Fuerza 4 que no podrá evitar con ninguna tirada de salvación por armadura posible.

3 Alas de Sombras — Dificultad 6

Alas de oscuridad se despliegan por la espalda del Tejedor de Sombras y lo engullen en la negrura. Éste desaparece, sólo para reaparecer en las sombras cercanas.

Este hechizo sólo puede lanzarse si el Tejedor de Sombras se encuentra a 5 cm o menos de un muro. Al hacerlo, el Tejedor se transporta inmediatamente a un lugar situado a 30 cm de distancia del punto de partida y de nuevo a 5 cm de un muro. Si se materializa en contacto con una miniatura enemiga se considera que ha cargado en el primer turno.

4 Capa de Sombras — Dificultad 7

El Tejedor de Sombras es engullido por unas sombras tan densas que ni siquiera los sentidos más penetrantes pueden atravesarlas.

El Tejedor de Sombras se oculta de manera eficaz de la vista del enemigo. Mientras no ataque (es decir, lance hechizos, dispare o se trabe en combate cuerpo a cuerpo) a ninguna miniatura enemiga, no podrá ser atacado. Puede interceptar de la manera habitual si el jugador que lo controla así lo desea, pero no es imprescindible (si no intercepta, los guerreros enemigos podrán cargar sin que los obstaculice, por supuesto). El hechizo permanece activo hasta que el Tejedor de Sombras efectúa un ataque sobre una miniatura enemiga. Una miniatura trabada en combate cuerpo a cuerpo con un guerrero enemigo nunca puede decidir no atacar.

5 Atadura de Sombras — Dificultad 9

Pseudópodos de oscuridad emergen de entre las sombras para engullir a un guerrero enemigo, dejándolo a merced de los caprichos del Tejedor de Sombras.

El Tejedor de Sombras puede lanzar este hechizo sobre cualquier miniatura enemiga a 60 cm de él y a 5 cm de un muro. El objetivo no podrá moverse a menos que supere antes un chequeo de fuerza con 2D6 al principio de su turno (antes de la Fase de Recuperación). Este hechizo permanece activo hasta que el Tejedor de Sombras sufre una herida o intenta lanzar otro hechizo. Si una miniatura afectada por este hechizo es atacada, considérala aturdida a efectos de juego.

6 Escudo de Sombras — Dificultad 7

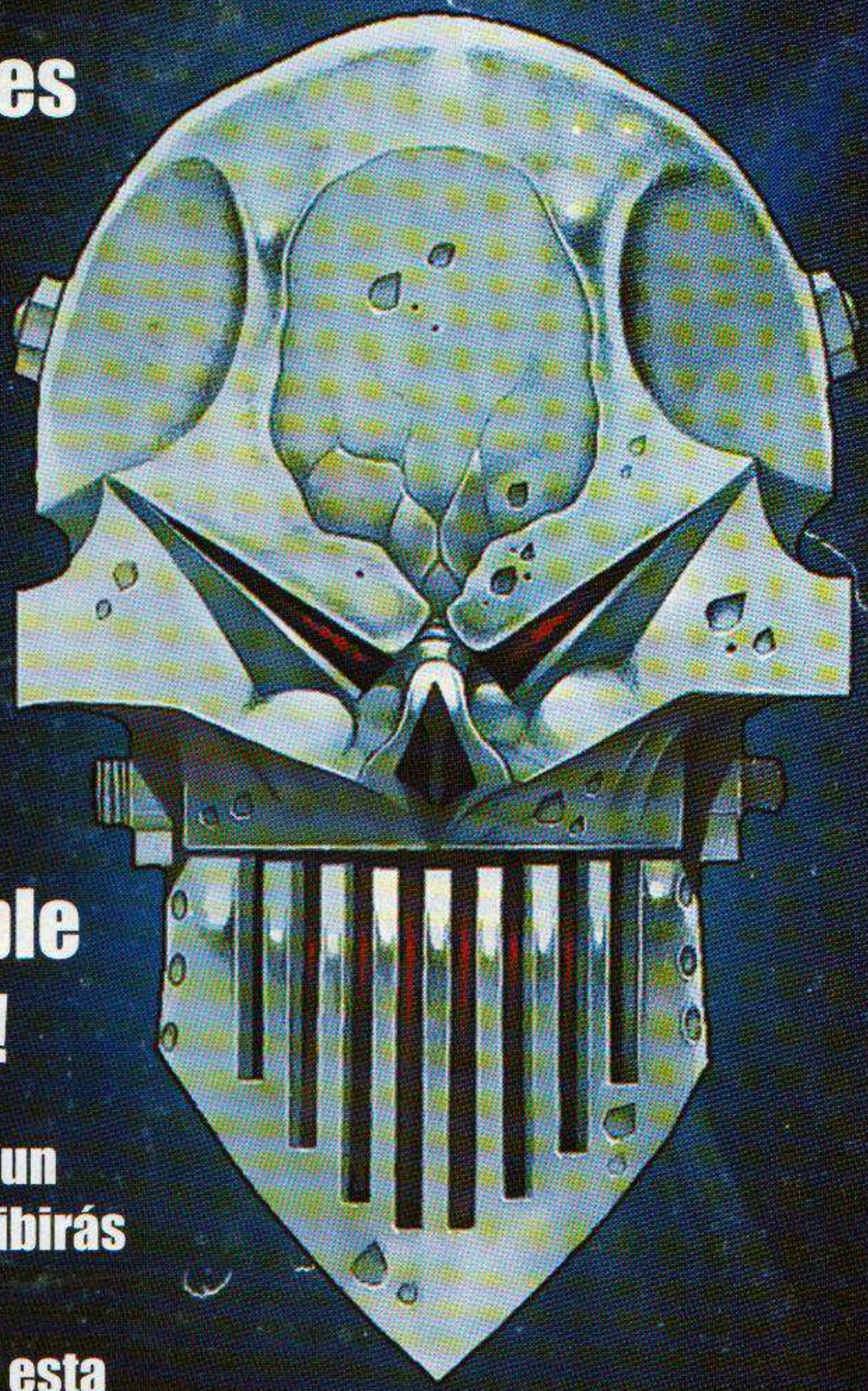
Las sombras se hielan ante el Tejedor de Sombras o uno de sus compañeros, convirtiéndose en una barrera sólida que protege de los ataques del enemigo.

El Tejedor de Sombras puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre un miembro de su banda que, como máximo, se encuentre a 30 cm. El objetivo recibe una tirada de salvación por armadura de 5+, que no puede ser modificada por la Fuerza del atacante. El hechizo permanece activo hasta el inicio del siguiente turno del Tejedor de Sombras.

QUEREMOS TUZ...

KRANEOZ

¡¡¡Durante el mes de enero, con todos los pedidos realizados a través del Servicio de Venta Directa recibirás el doble de Kráneoz!!!



Si haces, por ejemplo, un pedido de 6.000 Ptas, recibirás 4 KRÁNEOZ.

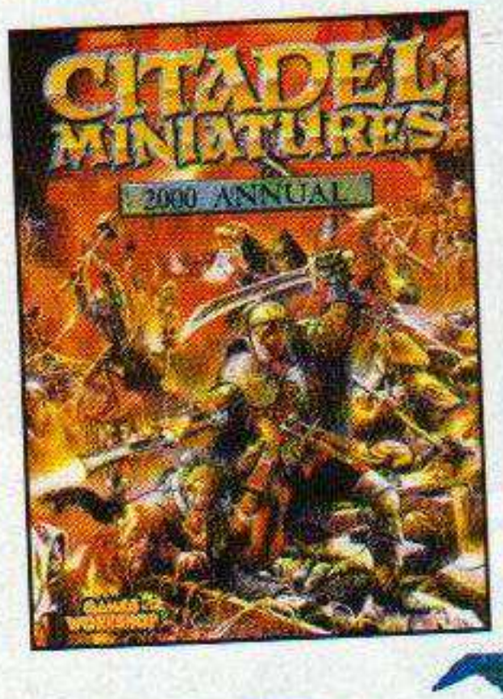
¡¡¡No puedes dejar pasar esta oportunidad!!!

PROGRAMA

TÉRMINOS Y CONDICIONES

1. La promoción **KRANEOZ** está organizada por el Servicio de Venta Directa de Games Workshop España, Polígono Gran Vía Sur, C/Motores 300-304, 08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona).
2. Se entregará un adhesivo **KRANEOZ** por cada 3.000 Pta (pero no por compras inferiores o fracciones) gastadas en una misma compra realizada a través del Servicio de Venta Directa España. No se darán **KRANEOZ** por las compras realizadas en las tiendas Games Workshop o en los puntos de venta independientes.
3. Las **KRANEOZ** gratuitos tan sólo podrán conseguirse tomando parte en promociones específicas (consultar la Troll de cada mes).
4. Podrán conseguirse **KRANEOZ** adicionales durante promociones especiales (consultar la Troll de cada mes).
5. Los **KRANEOZ** sólo pueden intercambiarse por productos que aparezcan en el catálogo especial **KRANEOZ** que se publicará cada mes en la revista Troll. Todos los productos de este catálogo están sujetos a disponibilidad; y Games Workshop se reserva el derecho de sustituir o retirar productos cuando sea necesario. Todos los cambios serán anunciados en la revista Troll.
6. Games Workshop no se hace responsable de los **KRANEOZ** robados, perdidos o dañados, tanto si se trata de la cartilla como de los adhesivos. La prueba de haber sido enviados no servirá como prueba de haber sido recibidos. Los productos de regalo serán enviados, libres de gastos de envío, sujetos a disponibilidad y posibilidades del servicio de correos.
7. Sólo serán aceptados los **KRANEOZ** auténticos y las cartillas del coleccionista de **KRANEOZ** originales (esto incluye los nueve **KRANEOZ** gratuitos incluidos, pero no más de nueve en una misma cartilla).
8. La promoción **KRANEOZ** dura desde el 1 de Septiembre del 2000 hasta el 1 de Septiembre del 2001.
9. Games Workshop se reserva el derecho de cambiar o modificar los términos y condiciones de la promoción KRANEOZ. Si no estás seguro de disponer de los últimos términos y condiciones, puedes obtenerlos poniéndote en contacto con el Servicio de Venta Directa.
10. En caso de disputa, la decisión de Games Workshop es final y definitiva.

Estos son algunos ejemplos de lo que puedes conseguir con este programa



Catálogo de miniaturas Citadel 2000

Con sólo 5 KRANEOZ:

Colgante de Pistola Bolter

Trofeo de BloodBowl

Con 10 KRANEOZ:

Pin de Tzeentch

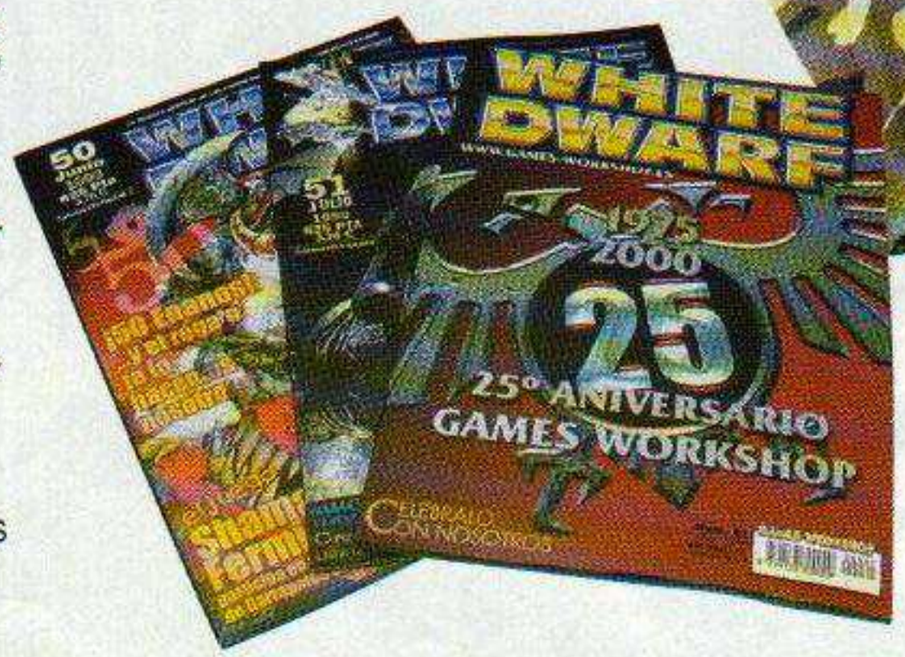
Pin de Nurgle

Pin de Khorne

Un Codex de Warhammer 40,000 a tu elección

Con 25 KRANEOZ :

Camiseta de Warhammer 40,000 (Valhalla)



Suscripción por 1 año a White Dwarf

A KRANEOZ

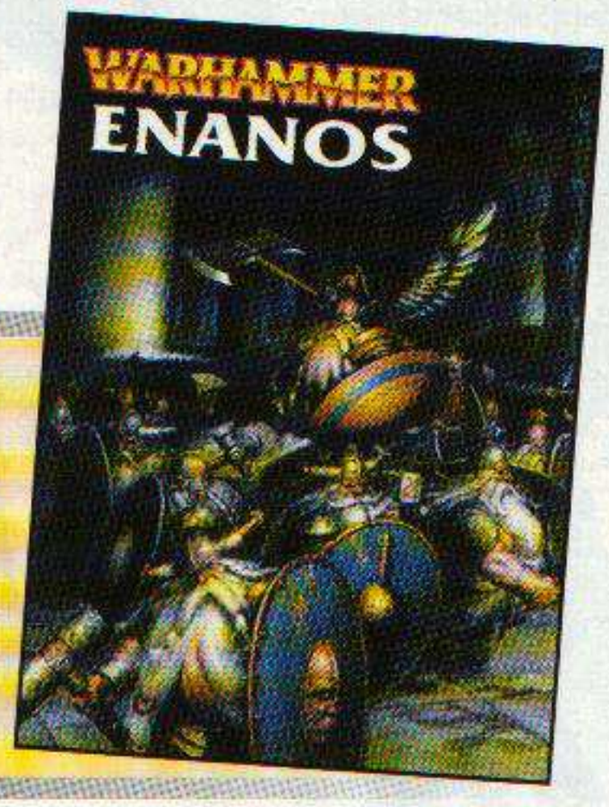
Con 50 KRANEOZ conseguirás uno de los siguientes regalos:

Inquis Exterminatus (libro de ilustraciones que contiene 25 años de ilustraciones de Warhammer 40,000)

Busto de Capitán Exterminador de los Lobos Espaciales de Forgeworld

Con 100 KRANEOZ (dos cartillas completas) conseguirás uno de los siguientes regalos:

Un Codex, Libro de Ejército o el Reglamento de Warhammer o Warhammer 40.000 a elegir firmado por el personal del Studio Inglés.



REGLAS DEL COMBATE

Todos vosotros, aficionados entusiastas, dedicáis horas de vuestro tiempo libre pintando y coleccionando ejércitos de miniaturas Citadel para poder jugar a vuestros juegos favoritos. En el Servicio de Venta Directa de Games Workshop apreciamos tu interés por el hobby y creemos que debes tener la oportunidad de tomar parte en esta oferta por mantener de esta forma tu fe en el Emperador.

KRANEOZ es una gran nueva oferta para los clientes del Servicio de Venta Directa. Simplemente, debes ir pegando en la cartilla del coleccionista los **KRANEOZ** que te enviaremos junto con tus pedidos, si estos superan las 3.000 Pta, hasta reunir los suficientes para obtener uno de los magníficos regalos que te ofrecemos. Cada mes te presentaremos los regalos en la revista Troll; y podrás conseguir la cartilla del coleccionista simplemente pidiéndola al realizar tu pedido a Venta Directa.

Estas son las reglas básicas de este nuevo combate. Fácil, ¿no?

Cada vez que realices un pedido de 3.000 Pta, te enviaremos un KRÁNEO; si gastas 6.000 Pta, recibirás dos y así sucesivamente. Cuando hayas reunido diez KRANEOZ, podrás enviarnos la cartilla debidamente cumplimentada con tus datos a la dirección indicada en la propia cartilla y muy pronto recibirás en tu casa tu regalo y una nueva cartilla de coleccionista.

Sin embargo, si lo prefieres, puedes seguir coleccionando **KRANEOZ** para poder obtener uno de los objetos con que te premiaremos si reúnes 25, o incluso 50, KRANEOZ.

¡¡Pero la promoción no acaba aquí!! Existe un último premio final que te permitirá conseguir, al finalizar la promoción, ¡¡el ejército de 2.000 puntos que tú elijas!!

Todos los premios están sujetos a las existencias disponibles. Si uno de los regalos no está disponible, te enviaremos el segundo regalo que hayas elegido; y, en caso de que este tampoco esté disponible, nos pondremos en contacto contigo para llegar a un acuerdo.

Nota: cada cartilla del coleccionista incluye nueve KRANEOZ ya impresos en ella, como regalo de los Trolls de Venta Directa.

GRAN PREMIO FINAL

Un ejército de 2.000 puntos a tu elección completamente gratis.

Al finalizar la promoción, sortearemos este magnífico premio entre todas las cartillas completas (con 50 KRANEOZ) recibidas; por lo que, cuantas más cartillas completes, ¡¡más posibilidades tendrás de conseguir este magnífico regalo!!

WHITE DWARF

SUSCRÍBETE

¿Por qué debo suscribirme? Porque mientras dure tu suscripción dispondrás de las siguientes ventajas:

*NO TIENES QUE PAGAR GASTOS DE ENVIO PARA LOS PEDIDOS QUE REALICES EN VENTA DIRECTA**

Las subidas de precio de la White Dwarf no te afectarán.

Te convertirás en un amigo de los Trolls; y a nosotros no nos gusta comernos a los amigos...

La suscripción te regala KRANEOZ, el doble de Kraneoz si haces una renovación.

Te convertirá en miembro del Club Troll: podrás tener acceso a nuestras ofertas especiales del tipo "Sólo Club Troll" que aparecen en la revista Troll y tendrás prioridad en la compra de entradas a nuestro eventos, como el Games Day.

Recibirás la revista sin gastos de envío cada més donde quieras y ¡¡ENVIADA POR MRW!!**

* Válido sólo si efectúas un pedido mínimo de 2.500 Pta (si efectúas un pedido a España, Andorra o Portugal). Los pedidos realizados al interior de la Península o Baleares llegarán por transportista. Los pedidos realizados a Canarias, Ceuta y Melilla llegarán por correo.

** *Sólo donde el servicio de transportista esté disponible. Si en tu localidad no es posible enviarla por MRW, la recibirás por correo certificado.*

CITADEL

MAIL ORDER TROLL

OFERTA 1

Suscríbete a **12 números por el precio de 10: 6.250 Pta (37,59 €).**

OFERTA 3

Suscríbete a **24 números por sólo 19.995 Pta (120,20 €)** y te regalamos **un ejemplar de Mordheim.**

SUDAMERICA

Suscripción por 1 año. Suscríbete a White Dwarf durante **12 números por 20.000 Pta (120.20€).**

SUSCRIPCIONES EUROPA

Suscripción por 1 año. Suscríbete a White Dwarf durante **12 números por 15.000 Pta (90,15€).**

OFERTA 2

Suscríbete a **12 números por 7.500 Pta (45,08 €)** y te regalaremos una caja por valor de hasta 3.195 Pta (19,20 €).

NOMBRE .....

DIRECCIÓN .....

POBLACIÓN.....Código Postal:..... Teléfono: .....

Sistema de Pago: Giro Postal ☐ *(Incluir fotocópia del resguardo)* Tarjeta de Crédito ☐

Talón *(Incluir el talón con la hoja de suscripción)* ☐

Número Tarjeta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de Caducidad ..... Nombre del Titular .....

Firma del Titular:

Games Workshop Venta Directa
Motors, 300-304 - Pol. Gran Vía Sud
08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

Si no quieres estropear tu ejemplar de White Dwarf, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

VISA

Mastercard

American Express

EUROCARD

ATENCIÓN: El precio de la suscripción comprende los doce números de la revista WHITE DWARF correspondientes a los doce meses siguientes. Dicha suscripción se considera irrevocable sin perjuicio del derecho del suscriptor a darse de baja durante las sucesivas anualidades. En caso de que durante la suscripción el suscriptor decidiese darse de baja, no tendrá derecho a la devolución de ninguna cantidad de dinero sin perjuicio de su derecho a seguir recibiendo la revista por el período de tiempo ya pagado.

GAMES WORKSHOP

Usa esta Hoja de Pedido para formalizar tu pedido de juegos Games Workshop y Miniaturas Citadel. Una vez hayas calculado el importe total de tu pedido, no olvides añadir los gastos de envío, que puedes consultar en el recuadro de más abajo.

VENTA DIRECTA

HOJA DE PEDIDO

DESCRIPCIÓN	PRECIO	UNIDADES	PRECIO TOTAL
Warhammer Batallas Fantásticas EJEMPLO	11.995 Pta 72,09 Euros	1	11.995 Pta 72,09 Euros

ENTREGA DE TU PEDIDO

Si efectúas tu pedido antes de las 12 h del mediodía, un mensajero te lo entregará en un período máximo de 48 h en Península y Baleares; de 96 h en Portugal y de 1 semana en Canarias, Ceuta, Melilla y Andorra. Los pedidos solicitados después de la hora indicada tardarán un día más. Si has efectuado tu pedido contrarreembolso, deberás pagar su importe total en efectivo en el momento de la entrega.

Las entregas se llevan a cabo de lunes a viernes. Si tienes algún problema con el pedido, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para encontrar una solución lo más rápidamente posible.

MUY IMPORTANTE: No olvides indicar tu número de teléfono en el pedido... Y, por favor, **NO ENVÍES DINERO EN TUS PEDIDOS**; no podemos hacernos responsables del dinero enviado a través del servicio de correos.

El consumidor está en su derecho de devolver la mercancía en un período de siete días a partir de la fecha de recepción.

SUBTOTAL	
GASTOS DE ENVÍO	
TOTAL	

GASTOS DE ENVÍO

Tiempo de entrega de los pedidos desde salida de Games Workshop:	Por Transportista (MRW)			Por Correo
	Hasta 2.750 Pta	de 2.751 a 8.500 Pta	Superiores a 8.501 Pta	
Península o Baleares (48 h)	1.500 Pta/9,02€	850 Pta/5,10 €	650 Pta/3,91 €	-
Andorra, Islas Canarias, Ceuta o Melilla (1 semana)				500 Pta/ 3 €
Portugal (96 h)	2.000 Pta/12,02 €	1.800 Pta/10,82 €	1.500 Pta/9,02 €	-
Resto del Mundo	Llámanos y te informaremos			

En cumplimiento con la ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal Games Workshop, S.L. te informa que los datos identificativos y personales que nos has proporcionado son confidenciales y pasarán a formar parte de los ficheros informáticos de los que es titular Games Workshop, S.L.. Nuestro objetivo a través de este fichero es agilizar nuestra gestión y servicio y poder proporcionarte la información que consideremos pueda ser de tu interés referente a Games Workshop, sus productos actuales, novedades futuras, promociones, concursos, etc. en el ámbito de los productos que proporcionamos a través de Games Workshop, S.L., y de sus empresas del grupo. Puedes acceder, rectificar y cancelar tus datos comunicándolo por carta certificada a Games Workshop, S.L. Ref. Datos C/ Motores, 300-304, 08908 Hospitalet de Llobregat (Barcelona).

LUNES a VIERNES de 9:00 de la mañana a 20:30 de la tarde y los SÁBADOS de 10:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 19:00 horas.

TEL 902 13 10 56

FAX 902 13 10 57

troll@games-workshop.es

NOMBRE .....

DIRECCIÓN .....

POBLACIÓN..... Código Postal:..... Teléfono: .....

Sistema de Pago: Contrarreembolso ☐ Tarjeta de Crédito ☐

Número Tarjeta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de Caducidad ..... Nombre del Titular .....

Firma del Titular:

Si no quieres estropear tu ejemplar de Goblin Fanático, puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

Games Workshop Venta Directa Motors, 300-304 - Pol. Gran Vía Sud 08908 - L'Hospitalet de Llobregat - BCN

SE BUSCA
OFERTA DE EMPLEO EN VENTA DIRECTA
Si eres un/a gran conocedor. del hobby y quieres convertirlo en tu profesion:
Esta es tu oportunidad
Venta Directa está buscando televendedores/as
para integrarse en un equipo joven y dinámico
con excelentes perspectivas profesionales.
Envia tu Curriculum Vitae ya a la siguiente dirección:
GAMES WORKSHOP
Motores, 300-304
Polígono Gran Vía Sur
08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
Ref. CV Venta Directa
Games Workshop Ltd. 2001 © Todos Los Derechos Reservados